

「소셜벤처와 (예비)사회적 기업 청년 디지털 일자리 및 청년 일경험 지원사업」 참가기업 모집공고

경제적 어려움을 겪고 있는 소셜벤처와 (예비)사회적기업 및 구직활동 중인 청년의 신규 고용 촉진을 위한 『소셜벤처와 (예비)사회적기업 청년 디지털 일자리 사업 및 청년 일경험 지원사업』의 참가기업 다음과 같이 모집하오니, 많은 지원 바랍니다.

2020년 07월 30일
(재)한국청년기업가정신재단 이사장

1. 사업개요

□ 사업목적

- (청년 디지털 일자리) IT기술인력이 부족한 소셜벤처기업에 청년 우수 인재의 취업을 유도하고, SW 등 IT분야 청년에게 일자리 제공

[참조 3] 청년 디지털 일자리 사업 직무유형 가이드라인

- (청년 일경험 지원) 채용여력이 부족한 소셜벤처기업과 (예비)사회적기업의 미취업 청년 채용 인건비를 지원하여 인력확보를 도모

□ 지원 대상 및 규모

- (지원대상) 고용보험 가입자 1인 이상 기업 중 아래 지원분야에 신규 청년* 인력을 채용한 또는 채용할 소셜벤처 판별 기업 또는

* 인력을 채용한 또는 채용할 (예비)사회적기업

* 채용일 기준 만 15~34세

소셜벤처란?

- ◆ 혁신적 기술·아이디어와 지속가능한 사업모델로 사회문제를 해결하는 기업을 뜻하며 세부사항은 첨부 <소셜벤처 판별신청 방법 및 판별기준>를 반드시 참조
- ◆ 소셜벤처 판별절차 : '소셜벤처 스쿼어'(sv.kibo.or.kr) 에서 신청



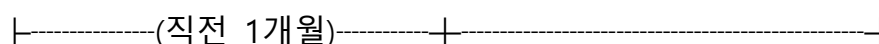
(예비) 사회적 기업이란?

- ◆ 사회적 목적 실현, 영업활동을 통하여 수익창출 및 사회적기업 인증을 위한 요건을 갖춘 수익구조를 뜻하며 세부사항은 첨부 <사회적기업 인증 또는 예비사회적기업 지정>를 반드시 참조
- ◆ 사회적기업 인증과 예비사회적기업지정절차 : '한국사회적기업진흥원'(http://www.socialenterprise.or.kr/) 에서 신청

※ 소셜벤처 판별 및 (예비)사회적기업 제외대상

- ◆ 아래 사업을 위해 **소셜벤처 판별**을 이미 받은 기업
 - ① '19년 소셜벤처 실태조사 판별 기업(998개)
 - ② '19년 예비창업패키지(오픈바우처) 로 '20년도에 판별받은 기업
 - ③ '20년 창업성장기술개발사업(디딤돌과제)
 - ④ '20년 환경부와 SK이노베이션이 함께하는 환경분야 소셜 비즈니스 발굴 공모전
 - ⑤ '20년 소셜벤처 생태계 활성화를 위한 업무협약(투자용)
 - ⑥ '20년 에너지 기술 수용성제고 및 사업화 촉진사업(에너지기술평가원)
 - ⑦ '20년 디지털·온라인 전환 및 확대지원사업
- **(청년채용)** 참여 신청을 승인 받은 기업 중 '20.7.30부터 각 사업별 (청년디지털, 일경험 지원) 청년을 신규 채용한 기업
- **(인위적 감원 제한)** 사업 참여 신청일 1개월 전(신청일 포함)부터 청년 채용일까지 고용조정으로 인한 인위적 감원이 없을 것
 기업의 참여 신청 전 청년 채용 시엔, 채용일 직전 1개월 전부터 감원이 없어야 해당 청년에 대해 지원 가능
 - * 동 사업 참여 및 수급을 목적으로 기존 근로자 해고 및 재고용 방지 목적
 - * 고용조정이직: 고용보험 전산 상 상실사유 코드가 23-①~⑥ 및 26-③인 것 (경영상 필요 및 회사 불황으로 인원감축 등에 인한 퇴사 등)

< 인위적 감원 방지 기간(예시) >



* 채용 이후 인위적 감원 발생 시 감원 인원 수를 제외한 나머지 인원에 대해서만 지원하고, 이후의 추가 채용에 대해서는 지원 중단

* 감원한 참여청년 외 감원된 인원수만큼 다른 참여청년에 대한 지원금도 중단

* (예시) 동 사업으로 A, B, C 3명을 채용하여 지원을 받던 중 A를 인위적으로 감원한 경우, A에 대한 지원 중단 + 추가 1명(B 또는 C)에 대한 지원 중단

* 기업이 지원 중단을 희망하여 청년에 대한 지원이 중단된 경우 추가 채용을 통한 계속 지원 불가

- (참여제한) 정부·공공기관(지방공기업 포함), 학교, 소비향락업, 근로자파견 및 근로자공급업체, 임금 체불로 명단이 공개 중인 사업장*, 중대재해 등 발생 등으로 명단이 공표된 사업장**, 기타 중대한 사회적 물의를 야기하여 지원이 부적절한 사업장

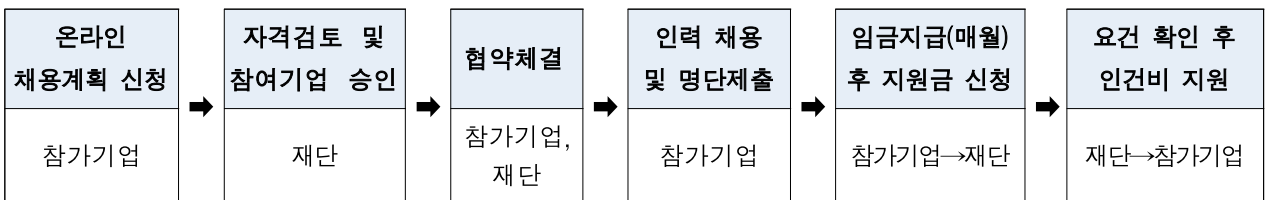
* 명단 공개기간(3년) 내 참여 불가

** 명단 공표일(재해 발생일이 아님)로부터 1년간 참여 제한

○ (지원규모)

지원분야	인원	비고
청년 디지털 일자리	250명 (최대 기업당 30명)	콘텐츠 기획형, 빅데이터 활용형, 기록물 정보화형, 기타형 *상세내용 참고2 참조
청년 일경험 지원	150명 (최대 기업당 30명)	직문분야 제한 없음

□ 지원 절차



- (참여신청) 기업이 운영기관에 채용계획 제출(온라인 신청) → 운영기관 검토 및 승인 → 운영기관-참가기업 지원협약 체결

- (채용) 기업은 청년 채용 후 운영기관에 채용명단 통보
- (지원금신청) 기업은 청년채용 및 매월 임금 지급 후 운영기관에 신청
- (지원금지급) 운영기관은 요건 확인 후 지원금 지급(e나라도움)

2. 지원개요

1

소셜벤처와 (예비)사회적기업 청년 디지털 일자리 지원 (청년 디지털 일자리사업)

□ 사업목적

- IT에 능숙한 청년층에게는 실무 경험을 바탕으로 지속 근무 또는 연관 분야 취업 촉진을, 기업에는 실질적인 부가가치 창출을 지원
- 경제위기 시 디지털 사회를 촉진할 수 있는 기반을 조성하고, 위기 이후 언택트 업무방식 확산에 대비하기 위해, 민간 일자리 창출 사업을 실시

□ 참여대상

- (연령) 만 15~34세 청년 중 디지털 일자리 참여 유형별* 수행이 가능한 자
 - * 군필자의 경우 군복무기간만큼 연령 연장(최대 만 39세)
 - * 채용일 기준으로 고용보험 미가입 상태여야 하며, 채용일 당시 세법 상 사업자 등록자가 아닐 것
 - * 채용예시: 디지털 일자리 참여 유형(안) *상세내용 참고2 참조
- (자격증) IT 관련 자격증 소지 의무 없음
- (지원인원) 250명(기업당 최대 30명)

<규모별 지원한도>

규모	지원 한도	비 고	별도 승인시
5인 이상 기업	피보험자 수의 최대 100% (최대 30명)	예시) 50인 기업: 최대 30명	최대 2배 (최대 60명)
5인 미만 기업	피보험자 수의 최대 100%	10인 기업: 최대 10명 3인 기업: 최대 3명	최대 2배

- (지원수준) 1인당 최대 월 180만원(최대 6개월) 및 간접노무비

월 보수 총액	인건비	간접노무비
200만원 이상	180만원	10만원
200만원 미만	지급 임금의 90%	10만원

* 채용계획 내에서 '20.12.31까지 채용된 인원'에 지원

- (근로조건) 주15~40시간, 최저임금 이상 지급, 4대보험 가입 필수
- (근로기간) 근로계약기간은 3개월 이상이며 정규직 채용도 가능
(단, 지원기간은 최소 3개월~최대 6개월)
 - 계약 종료 후 정규직 전환 가능하며, 조기 정규직 전환도 가능
- * 정규직 전환 후에는 청년내일채움공제(청년), 청년추가고용장려금(기업) 등으로 연계 참여 가능(요건 충족 시)
- ** 정규직 조기전환시에도 최대 6개월(기존 지원기간 + 잔여기간)까지 지원금 계속 지급

- (참여제한) 재학생, 동일 사업장 재취업자는 참여 불가

- ▲ 채용일 기준 고등학교 또는 대학 재학 중인 자
 - * 단, ▲대학의 마지막 학기 재학 중인 졸업예정자 ▲고등학교 졸업예정자로서 3학년 수업일수의 2/3 이상 출석한 자는 가능
- ▲ 채용계획서 제출일 이전 6개월 이내에 당해 사업장에서 근무하다가 이직 후 재취업한 경우
 - * 부정수급(지원금을 목적으로 기존 근로자 재취업) 방지 목적

- (중복참여) 청년 일경험 지원사업과의 중복참여는 불가능하며, 중도 중단·탈락 후 사업간 교차참여도 불가
 - * 예시) 일경험 지원사업 3개월 참여 후 디지털 일자리 3개월 참여 불가

2 소셜벤처 청년인턴 (청년 일경험 지원 사업)

□ 사업목적

- 청년에게 소셜벤처의 일경험 기회를 제공하여 향후 노동시장 경력 개발의 기초가 될 수 있는 직무 경력을 쌓고, 정규직 취업 가능성을 높이기 위함
- 경제 침체로 인해 신규 채용이 어려운 중소기업에게 '20년 한시로 단기 채용 여력을 지원하여 인력난 해소에 기여

□ 사업내용

- (참여대상) 만 15~34세 청년(대학생 가능)
* 군필자의 경우 군복무기간만큼 연령 연장(최대 만 39세)
- (지원인원) 150명(기업당 최대 30명)
- (지원한도) 참여신청 전월말 기준 피보험자 수의 최대 20%(30명 상한)

<규모별 지원한도>

규모	지원한도	비 고	별도 승인시
5인 이상 기업	피보험자 수의 최대 20% (최대 30명)	예시) 150인 기업: 최대 30명	최대 2배 (최대 60명)
5인 미만 기업	피보험자 수의 최대 20%	50인 기업: 최대 10명 3인 기업: 최대 1명	최대 2배

* 소수점 이하는 올림(예, 0.1 → 1명)

** 사업확장 등 필요시 운영기관 승인 거쳐 최대 40%까지 가능(30명 상한)

- 기업이 청년의 자발적 퇴사, 조기 정규직 전환에 따라 청년 추가 채용시 잔여 지원 기간 만큼 지원

* (예) 청년 A 3개월 근무 후 정규직 전환 (3개월 지원)

→ 청년 B 추가 채용 및 3개월 지원 가능 (6개월 - 3개월 = 3개월)

* 청년은 이직시 다른 기업 취업시 지원 가능

- (지원수준) 1인당 최대 월 80만원(최대 6개월) 및 관리비용(10%)

주 당 근로시간	지원금 총액	인건비	간접노무비
30시간 이상	88만원	80만원	8만원
20시간 이상	66만원	60만원	6만원
15시간 이상	44만원	40만원	4만원

- (근로조건) 2개월 이상의 기간제 근로계약*, 최저임금 이상 지급, 4대보험 가입 필수
 - * 정규직 전환시 청년추가고용장려금, 청년내일채움공제 등 참여 가능(요건 충족시)
 - * ('20년) 주 40시간 기준 월 179만 5,310원, ('21년) 월 182만 2,480원
- (교육) 멘토 지정, 자체 업무지도·교육 등* 실시
 - * 업무지도, OJT 방식 등 가능, 교육 일시·내용은 월 1회 기록, 지원금 신청시 제출
- (근로기간) 최대 6개월
 - * 1개월 미만 근무시 지급하지 않음
 - * '20년말까지 채용한 인원내 대해 최대 6개월 지원
- (중복참여) 청년 디지털 일자리 지원사업과의 중복참여는 불가능하며, 중도 중단·탈락 후 사업간 교차참여도 불가
 - * 예시) 디지털 일자리 3개월 참여 후 일경험 지원사업 3개월 참여 불가

3 청년 디지털 · 일경험 지원 사업 차이점

구 분	청년 디지털 일자리 사업	청년 일경험 지원 사업
채용 대상 청년	대학 재학생 불가 (단, 졸업예정자는 가능)	대학 재학생 가능
참여 청년 직무	사업 유형에 부합하는 IT직무만 가능 * 채용계획에 대한 운영기관의 사전 승인 필요	직무 제한 없음
근로계약 유형	3개월 이상의 근로계약 * 정규직 채용 또는 전환 가능	2개월 이상의 기간제 근로계약
지원금액	인건비 최대 180만원 (지급 임금의 90%) 및 간접노무비 10만원 지원	인건비 최대 80만원* (근로시간 비례) 및 관리비 10% 지원 * 30시간 이상 80만원, 20시간 이상 60만원, 15시간 이상 40만원
지원인원 한도	참여신청 전월말 기준 피보험자 수의 100%(30명 한도) * 운영기관 승인을 거쳐 한도 확대 가능 * 자발적 퇴사로 다른 청년 채용시 잔여기간에 대해 지원	참여신청 전월말 기준 피보험자 수의 20%(30명 한도) * 운영기관 승인을 거쳐 한도 확대 가능 * 정규직 전환, 자발적 퇴사로 다른 청년 채용시 잔여기간에 대해 지원
교육	별도 교육 의무 없음	멘토 지정, 자체 업무 지도

구 분	청년 디지털 일자리 사업	청년 일경험 지원 사업
		· 교육 실시 내역을 매월 지원금 지급시 제출

3. 신청기간 및 방법

- (신청기간) 공고일 ~ '20년 예산소진시까지
- (신청방법) 워크넷 누리집(www.work.go.kr/youthjob)에서 신청
 - 청년 디지털 일자리 사업 : 운영기관에 '한국청년기업가정신재단 (중기부-소셜벤처 청년 디지털 일자리 지원)' 지정하여 신청
 - 청년 일경험 지원 사업 : 운영기관에 '한국청년기업가정신재단 (중기부-소셜벤처기업 청년인턴)' 지정하여 신청



- (제출서류) 사업 참여 신청서 등 * 서식 목록 참고

[서식 제1호 또는 제3호] 사업 참여 신청서 *사업별로 양식 상이함
 [서식 제2호 또는 제4호] 사업주 확인서 *사업별로 양식 상이함
 [서식 제3호] 인사 담당자 또는 멘토 이력사항
 [제출서류] 소셜벤처 판별확인서 또는 (예비)사회적기업 확인서, 사업자등록증, 재무제표(최근 2년), 4대 보험 납부확인서, 5인 미만 예외기업 입증서류(해당시), 중소기업확인서 (해당시)

4. 신청시 유의사항

- 본 공고문에 명시되지 않은 사항은 <보조금 관리에 관한 법률>에 따르며, 미숙지로 인해 발생하는 불이익 및 그에 따른 책임은 신청기관에 있음
- 사업 신청은 기업의 대표가 신청하는 것을 원칙으로 하되, 대표자의 위임을 받은 직원이 신청 가능
 - 고용노동부 전산시스템 활용하여 사업 참여 신청서 제출·수정 등 모든 신청절차를 신청기간까지 완료되어야 함
 - 평가과정에서 확인되지 않은 허위 사실이 추후 발견될 경우 선정을 취소하고 협약을 체결하지 아니할 수 있음
- 신청·접수기한 이후에는 제출한 사업 참여 신청서를 수정할 수 없고, 운영기관과 협약 후 특별한 사유 없이 사업계획 내용을 축소할 수 없음
- 동 사업에 선정된 참여기업이 법규 또는 본 사업 관련 규정을 위반하거나 사업계획서 허위 기재 또는 누락, 신청자격 및 요건 미충족 사유가 발생할 경우 운영기업 선정(협약)취소, 정부지원사업 참여제한 및 정부지원금 환수 등의 조치를 받을 수 있음

5. 문의처

- 한국청년기업가정신재단 소셜벤처 프로젝트팀

- sv@koef.or.kr, 02-2156-2357/2354
- 카카오톡 플러스 소셜벤처 육성사업 검색
채팅URL http://pf.kakao.com/_ixjYxjxb/chat

* 공정하고 정확한 정보전달을 위하여, 문의사항이 있으신 경우에는 가급적 플러스 친구를 활용해 주시기 바랍니다.



플러스친구
바로가기

참고1

소셜벤처 판별 신청 방법

<판별 신청> 기술보증기금 '소셜벤처 스퀘어(sv.kibo.or.kr)'를 통해 온라인 신청



사회성 판별표와 혁신성장성 판별표 각각 70점 이상인 기업을 소셜벤처로 판별

< 사회성 판별표 > 누적점수 70점 이상이면 사회성 판별 통과

사회성 판별표			
	판별 항목	점수	비고
1	중앙정부, 지자체 등으로부터 인가 또는 인증받은 사회적 경제기업(사회적기업, 예비사회적기업, 사회적 협동조합, 마을기업, 자활기업)	100점	
2	중앙정부, 지자체의 펀드를 취급하는 기관의 주목적 계정 중 소셜임팩트 분야에서 50백만원 이상의 투자를 받은 기업	100점	
3	제공하는 제품이나 서비스로 사회적 문제를 해결하고, 이를 통해 사회적 가치를 창출 중인 기업(단, 기획단계부터 사회 문제 해결을 전제하고, 실제 제품·서비스를 사업화하고 있는 기업에 한함)	70점	판별근기 입력
4	비콥(B-corp) 인증을 받은 기업	50점	
5	회사가 추구하는 사회적 가치 또는 해결하려는 사회적 문제가 정관에 구체적으로 명시 ¹⁾ 되어 있고, 추진 ²⁾ 중인 기업	50점	정관 외 기타 증빙 ³⁾ 은 50%만 인정
6	사회적 성과의 측정 및 보고체계가 정관에 명시되어 있고, 실행 ²⁾ 하고 있는 기업	50점	
7	사회적 문제 해결을 위해 「기업 이윤의 배분」 및 「청산 시 처분제한」 원칙이 정관에 명시되어 있고, 실행 ²⁾ 하고 있는 기업	20점	
8	중앙정부, 지자체, 공공기관, 민간(재단, 기업 등) ⁴⁾ 이 시행하는 사회적 경제 또는 소셜벤처 관련 대회에서 수상한 기업	20점	
9	중앙정부, 지자체, 공공기관, 민간(재단, 기업 등) ⁴⁾ 이 시행하는 사회적 경제 또는 소셜벤처 육성사업을 통해 육성된 팀(조직)이 창업한 기업	20점	
10	사회적가치를 실현하기 위해 외부기관과의 MOU, 상생협약, 협력관계 등 사업의 주목적과 관련된 파트너십이 구축되어 있는 기업	10점	
11	대표자가 사회적 가치 창출 관련 조직(기업의 해당 부서)에서 5년 이상 근무한 경력 보유	10점	2년 이상 5점 부여
12	대표자가 중앙정부, 지자체, 공공기관이 주최하는 사회적 가치 창출 관련 교육을 20시간 이상 이수	5점	
13	대표자가 사회적 가치 창출 또는 소셜벤처 관련 활동(대학 동아리, 대학내창업, 공모전 등)을 수행	5점	

구 분	3항 판별근거 입력
◆ 사회적 문제 ¹⁾ 해결	제품·서비스가 궁극적으로 어떠한 사회적 문제를 해결하고자 하는지 간략히 기술
◆ 제품·서비스 기획단계부터 사회문제 해결, 사회적 가치창출이 의도 되었는지? ◆ 그리고, 그것이 실제 제품에 적용되었는지?	근거를 간략히 기술 (사업계획서, 특허 공개전문 ²⁾ , R&D 계획서, 실제 제품 확인 등을 통해 평가자가 직접 확인)

< 혁신성장성 판별표 > 누적점수 70점 이상이면 혁신성장성 판별 통과

혁신성장성 판별표			
판별 항목		점수	비고
1	법령상 인증·확인 보유 기업(벤처기업, 이노비즈기업, 메인비즈기업)	100점	
2	상시근로자 10인 이상인 기업으로서 최근 3년간 매출액 또는 고용인원의 연평균 증가율이 20% 이상인 수도권 기업(수도권 외 지방 기업은 15%)	100점	
3	중앙정부, 지자체의 펀드를 취급하는 기관의 주목적 계정 중 소셜임팩트 분야에서 50백만원 이상의 투자를 받은 기업	100점	
4	민간 임팩트 투자기관 ⁵⁾ 의 본계정에서 30백만원 이상의 투자를 받은 기업	50점	
5	기술력 또는 상품성에 대한 중앙정부의 인증 ⁶⁾ 을 보유한 기업 또는 기술보증기금의 기술사업평가등급이 「B」등급 이상인 기업	50점	
6	등록된 지식재산권(특허권, 기술평가를 받거나 심사후 등록된 실용신안권, SW프로그램저작권)을 보유(실시권 포함)하고 있는 기업 * 단, 창업후 1년 미만인 기업은 출원 중인 지식재산권도 인정	40점	1건 40점, 2건부터 건당 5점 추가
7	매출액 대비 연구개발비 ⁷⁾ 가 5% 이상인 기업(최근 2년 평균) * 단, 창업후 1년 미만인 기업은 신청일 직전 월까지의 매출액 및 기술개발 금액 ⁸⁾ 으로 확인	40점	
8	최근 5년 이내 세계적 규모의 창업경진대회 ⁹⁾ 에서 수상한 기업 또는 수상자(팀)가 해당 분야에서 창업한 기업	40점	
9	법령에 의해 등록 또는 지정된 창업지원플랫폼 ¹⁰⁾ 으로부터 현재 입주 또는(전문)보육 서비스를 제공받고 있는 기업	30점	
10	중앙정부의 R&D기술개발사업에서 성공판정을 받은 기업이나, 한국산업기술진흥협회 또는 한국콘텐츠진흥원으로부터 인정을 받은 기업부설연구소를 보유한 기업	20점	연구개발 전담부서는 10점
11	최근 5년 이내 중앙정부 주관 전국 규모의 창업경진대회 ¹¹⁾ 에서 수상한 기업 또는 수상자(팀)가 해당 분야에서 창업한 기업	20점	
12	기업(또는 재단) ⁴⁾ 의 사회적경제 지원사업에 선정되어 30백만원 상당 이상의 지분투자 또는 지원을 받은 기업	20점	
13	중앙정부의 "혁신성장 공동기준" ¹²⁾ 에 따른 품목에 해당하는 제품 또는 서비스를 생산하거나 관련된 기술을 보유하고 있는 기업	20점	
14	자연계 대학교수, 자연계 박사, 기술사 또는 대학 및 상장법인 부설연구소, 국공립 연구기관·특정 연구기관 육성법에 의한 연구기관에서 5년이상 연구원으로 근무한 자가 창업한 기업	10점	

- 1) 예시: 미세먼지 저감 기술을 통한 대기환경 개선, 장애인 이동의 자유 추구 등
- 2) 관련 증빙자료는 기업 스스로가 제출해야 함(단, 창업 후 1년 이내 기업은 증빙없이 점수 부여)
- 3) 정관 외 미션선언문, 사업계획서, CSR 보고서 등을 말함
- 4) 사회적경제 또는 사회적기업 관련 사업을 3년 이상 지속한 민간 조직에 해당함
- 5) 임팩트금융국가자문위원회(NAB), 한국임팩트투자네트워크(KIIN) 등 임팩트투자 단체의 회원일 것
- 6) 산업통상자원부(舊 지식경제부) 선정 세계일류상품 생산기업, 10대신기술상, 「연구개발특구의육성예관특별법」에 의거 과학기술정보통신부가 지정한 첨단기술기업, 기술적 난이도가 높은 인증(IR52장영실상, NET, NEP)을 받은 기업 등
- 7) 연구개발비 = 재무상태표상 개발비 증가액(당기개발비-전기개발비) + 손익계산서상 경상연구개발비 및 개발비 상각액 +

용 어 설 명

- **임팩트금융국가자문위원회(NAB; National Advisory Board)** : 임팩트 투자 활성화를 위한 민간기구로서 2018년 2월 출범하였고, 임팩트 투자기관의 임직원으로 구성되어 임팩트 투자시장 활성화 전략을 수립하고 수행함(qsqii.org/nabs/korea).
- **한국임팩트투자네트워크(KIIN, Korea Impact Investing Network)** : 국내 주요 임팩트투자자, 벤처 투자기관, 유관기관이 모여 조직한 네트워크.
- **IR52장영실상(www.ir52.com)** : IR52장영실상은 국내에서 신규 개발되어 최초 판매일이 2년을 경과하지 않은 제품 중 기술성, 경제성, 산업파급효과 등이 뛰어난 제품을 발굴하여 선정하고, 개발에 참여한 연구원에게 직접 시상하는 상임.
- **NET(New Excellent Technology), NEP(New Excellent Product)** : 국내 기업 및 연구기관, 대학 등에서 개발한 신기술 또는 신제품을 조기에 발굴하여 우수성을 인증해 줌으로써, 신기술의 사용화와 기술거래를 촉진하고 초기시장 진출기반을 조성하기 위한 인증으로 한국산업기술진흥협회(www.koita.or.kr)가 담당함.
- **녹색기술인증(www.greencertif.or.kr)** : 에너지와 자원을 절약하고 효율적으로 사용하여 온실가스 및 오염물질의 배출을 최소화하는 기술에 대한 인증으로 한국산업기술진흥원이 기술우수성과 녹색성을 심사하여 선정함.
- **대한민국 10대신기술(산업통상자원부)** : 기계항공, 전기전자 등 6개 분야 평가위원회에서 기술의 우수성, 국내산업 파급효과, 성과 등을 심사하여 선정함.
- **매스챌린지(masschallenge.org)** : 높은 잠재력을 가진 신생기업을 지원하여 글로벌 혁신 생태계를 강화하고자 하는 목적으로 2010년 설립되어 보스톤 본부와 5개국 7개 도시를 거점으로 활동하고 있으며, 상업성과 이윤창출보다 사회문제 해결을 중시하는 소셜임팩트 액셀러레이터임.
- **프렌치 테크 티켓(seoul.lafrenchtech.com)** : 전 세계 혁신분야 유망 스타트업에 프랑스로 유입하기 위해 2015년6월 프랑스 공공기관이 마련한 프랑스 디지털 비즈니스 육성 정책으로, 국가별 프렌치 테크 허브가 프렌치 테크 티켓을 실시하고 있음.
- **겟인더링(getinthering.co)** : 유럽 및 글로벌 투자자를 대상으로 경연을 벌이는 글로벌 스타트업 경진대회로 170개국에서 매년 개최됨.
- **GSEA** : 전 세계 창업가 기구 EO(Entrepreneur's Organization)가 대학생 창업가들을 지원하기 위해 주최하는 글로벌 대학생 기업가 창업경진대회임.

※ 소셜벤처 판별기준 문의처: 기술보증기금 소셜벤처가치평가센터 (02-3407-2900)로 문의

제조원가명세서상 경상연구개발비

- 8) 기술개발 및 제품개발에 관련한 인력의 인건비 및 교육훈련비, 소모성 기자재비, 시약/재료비, 기술도입비, 기술정보비, 외부지원연구비, 기타 관련 소요경비 등을 포함한 금액
- 9) 글로벌 소셜벤처 경진대회(Global Social Venture Competition), 매스챌린지(Mass Challenge), 프렌치 테크 티켓(French Tech Ticket), 겟인더링(Get In the Ring), GSEA(Global Student Entrepreneur Award) 등 10개국 이상이 참여하는 창업경진대회를 말함.
- 10) 창업기획사(액셀러레이터), 창업보육센터, 1인 창조기업 비즈니스센터 등
- 11) K-스타트업(창업리그, 학생리그, 국방리그, 글로벌리그) 또는 舊 대한민국 벤처창업대전 본선이상 입상자, 지식재산 정보 활용 아이디어 경진대회 수상자, 공공데이터 활용 창업경진대회 수상자 등
- 12) "혁신성장 공동기준"이란 정책금융기관 등이 공동으로 마련한 미래 혁신성장 분야의 제품 또는 서비스를 정의한 것임

참고2

예비사회적기업 또는 사회적기업 신청 방법

한국사회적기업진흥원 (<http://www.socialenterprise.or.kr/>)를 통해 온라인 신청



□ 사회적기업 인증과 예비사회적기업지정절차



- 사회적기업으로 인증 받으려면 취약계층에게 일자리·사회서비스 등을 제공하는 법인·단체 등을 설립하여야 합니다. 기업을 설립하고 영업활동을 하면 인증 신청을 할 수 있으나 영업활동을 통한 수입이 같은 기간 지출된 노무비의 50% 이상이 되어야 합니다.
- 사회적기업 인증을 신청하려는 기관은 신청 전에 반드시 권역별 통합지원기관의 사전 상담 및 컨설팅을 받으셔야 합니다

※ 사회적기업 기준 문의처: 1800-2012 (해당 권역 지원기관 자동 연결)

< 청년 디지털 일자리 사업 참여 유형 >

□ I유형: 콘텐츠 기획형

- 개요: 홈페이지 기획·관리, 유튜브·SNS 콘텐츠 관리 등 온라인 분야의 기획·관리·운영에 관한 직무
- 직무 예시
 - ▲ 홈페이지 인터페이스, 메뉴 등에 대한 기획·개발·관리 및 지원
 - ▲ 대내·외 설명·홍보·교육 등의 목적으로 동영상, 카드뉴스, 웹툰 등 온라인 콘텐츠 기획·제작·관리 및 지원
 - ▲ 유튜브, SNS(블로그, 페이스북, 인스타그램 등), 모바일 메신저(카카오톡 플러스 친구 등), 뉴스레터 등 온라인을 활용한 소통 채널의 기획·관리·운영 및 지원
 - ▲ 기타 온라인을 활용한 기획·제작·관리·운영 및 지원을 내용으로 하는 업무

□ II유형: 빅데이터 활용형

- 개요: 어플리케이션·소프트웨어 개발, 인공지능(AI), 빅데이터 분석 등 4차 산업혁명 시대에 적합한 직무
 - * 기존에 개발된 IT기술을 단순히 활용할 뿐만 아니라, 새로운 IT 기술·프로그램·산업 등의 발전에 기여할 수 있는 직무를 의미
- 직무 예시
 - ▲ 업무에 활용할 목적의 빅데이터 자료 수집·정리·분석 및 지원
 - ▲ 기업 자체 보유 정보 및 공공·민간정보 등을 활용한 모바일 어플리케이션 개발·지원
 - ▲ 인공지능(AI), 사물인터넷(IoT), 클라우드 등을 활용한 연구·개발 및 지원
 - ▲ 기타 4차 산업혁명 대비 미래형 신산업 분야를 내용으로 하는 업무

□ III유형: 기록물 정보화형

- 개요: 기업 내 문서, 기록물 등의 전산화 및 DB화 등 아날로그 자료의 디지털화에 관한 직무
- 직무 예시
 - ▲ 업무에 활용할 목적으로 기업이 보유 중인 문서, 기록물에 기재된 정보의 전산 입력
 - ▲ 중간·최종 제조물의 사진 촬영, 3D 스캔 등을 통한 DB 구축·지원
 - ▲ 지리·인물정보 등 비제조물에 대한 사진·영상 촬영 등을 통한 DB 구축·지원
 - ▲ 기타 IT를 활용하여 오프라인 자료를 디지털화하는 것을 내용으로 하는 업무

□ IV유형: 기타형

- 개요: 위 I~III유형 이외에 각 기업별로 특화된 IT 활용 직무
- 직무 예시
 - ▲ 전사적자원관리(ERP) 시스템 도입, IT 활용 업무재설계(BPR) 등 기업별 특화된 IT 직무
 - ▲ 기타 I~III 유형에 포섭되지 않는 직무(기업의 채용계획서 제출 시 직무내용 서술 필요)

1 유형별 판단 기준

1] 콘텐츠 기획형

원칙 : 온라인에서 수행하거나, 온라인으로 활용할 콘텐츠를 제작하는 직무일 것

- 홈페이지 기획·관리, 유튜브·SNS 관리 등 온라인 분야의 기획·관리·운영에 관한 제반 직무를 의미함

예시

- ❖ 홈페이지 인터페이스, 메뉴 등에 대한 기획·개발·관리 → **인정**
- ❖ 동영상·카드뉴스·웹툰 등 온라인 콘텐츠 기획·제작·관리 → **인정**
- ❖ 유튜브·SNS·카카오톡 등 온라인 소통채널 기획·관리·운영 → **인정**

- 콘텐츠 제작 직무의 경우, 온라인으로 활용하지 않는 콘텐츠를 제작하는 직무는 **불인정**

예시

- ❖ 포토샵 프로그램을 이용해 온라인으로 활용할 콘텐츠(웹툰, 카드뉴스 등)를 제작하는 업무 → **인정(온라인 활용)**
- ❖ 포토샵 프로그램을 이용해 온라인으로 활용하지 않을 콘텐츠(제품 외관 디자인 등)를 제작하는 업무 → **불인정(온라인 활용X)**

- 청년을 채용한 기업이 자사가 아닌 다른 기업의 홈페이지 관리, 온라인 홍보 등을 대행하는 경우에도 **인정 가능**

예시

- ❖ 온라인 홈페이지 구축 업체인 A기업에서 B기업 홈페이지 구축을 위해 청년을 채용하는 경우 → **인정**
- ❖ 온라인 홍보 대행 업체인 A기업에서 B기업 홍보 대행을 위해 청년을 채용하는 경우 → **인정**

- 온라인으로 수행하는 홍보 업무의 경우, 홍보 수단은 기업의 필요에 따라 폭넓게 인정

예시

- ❖ 유명 크리에이터 협업 홍보, 유튜브 동영상 제작 홍보 등 → **인정**

2] 빅데이터 활용형

원칙 : 새로운 IT 기술·프로그램·산업 등의 발전과 관련된 직무일 것

- 어플리케이션·소프트웨어 개발, 인공지능(AI), 빅데이터 분석 등 새로운 IT 기술·프로그램·산업 등의 발전과 관련된 직무를 의미함

예시

- ❖ 업무에 활용할 목적의 빅데이터 자료 수집·정리·분석 → 인정
- ❖ 공공·민간정보 등을 활용한 모바일 어플리케이션 개발 → 인정

- 4차 산업혁명 관련 분야(붙임1 참조) 중 IT 기술과 관련이 있는 직무*는 폭넓게 인정 가능하나, IT 기술과 무관한 직무는 불인정

* IT(정보통신) 기술을 활용하여 정보를 수집·가공·검색하여 유통하는 직무

예시

- ❖ 기업 내 클라우드 시스템을 설치하고 관리하는 직무 → 인정
- ❖ 인공지능 챗봇 프로그램 개발을 지원하는 직무 → 인정
- ❖ 스마트 공장 운영 프로그램을 도입하여 조작하는 직무 → 인정
- ❖ 사물인터넷 회사에서 제품 영업을 담당하는 직무 → 불인정
- ❖ 산업용 드론 회사에서 부품 제작을 담당하는 직무 → 불인정

- 단, 빅데이터 관련 직무의 경우 비정형화된 대량의 데이터를 다루는 직무여야 하며, 정형화된 소량의 데이터를 다루는 직무는 불인정

예시

- ❖ 상품 관련 포털사이트 검색 데이터를 통해 연관 상품을 분석하는 직무 → 인정
- ❖ 엑셀로 취합·정리된 재고 보유 현황 데이터를 관리하는 직무 → 불인정

- 4차 산업혁명 관련 분야 이외의 분야의 경우, 새로운 기술·프로그램 개발과 관련된 직무는 폭넓게 인정되나, 기존에 개발된 기술을 단순히 활용하는 직무는 불인정

예시

- ❖ 기존 프로그램을 이용해 재고관리 및 고객관리를 하는 직무 → 불인정
- ❖ 기업에서 도입할 새로운 재고관리·고객관리 프로그램을 개발하는 직무 → 인정
- ❖ 기존에 도입한 회계 프로그램을 이용해 자금을 관리하는 직무 → 불인정
- ❖ 기업에서 도입할 새로운 회계 프로그램을 개발하는 직무 → 인정

③ 기록물 정보화형

원칙 : 아날로그 자료의 디지털화에 관한 직무일 것

- 기업 내 문서, 기록물 등 아날로그 자료를 디지털화하는 직무가 포함됨

예시

- ❖ 기업이 보유한 문서에 기재된 정보를 전산 입력하는 직무 → 인정
- ❖ 지리·인물정보 등 비제조물에 대한 사진·영상 촬영 직무 → 인정
- ❖ 기타 IT를 활용하여 오프라인 자료를 디지털화하는 직무 → 인정

- 디지털화 및 DB 구축 방법은 기업의 필요에 따라 폭넓게 인정 (엑셀 입력, 사진 촬영, 온라인 DB 구축 등)

예시

- ❖ 기업의 운송 송장을 엑셀에 입력하여 DB화하는 직무 → 인정
- ❖ 제조물의 사진 촬영, 3D 스캔을 통한 DB 구축 직무 → 인정

- 아날로그 자료를 디지털화하여 DB를 구축·관리하는 직무여야 하며, 이미 디지털화된 자료를 재처리하는 직무는 불인정

예시

- ❖ 기업에서 보관 중인 종이서류를 전산에 입력하여 DB화하는 직무 → 인정
- ❖ 워드 파일에 입력된 정보를 엑셀에 입력하는 직무 → 불인정
- ❖ 동영상으로 촬영된 내용을 워드 파일로 변형하는 직무 → 불인정

- 아날로그 자료에는 기록물·제조물 등 기업이 보유한 제반 자료가 포함되며, 지리·인물 등 비제조물도 포함 가능

예시

- ❖ 온라인 로드뷰 제작을 위해 지리정보를 촬영하여 DB화하는 직무 → 인정
- ❖ 채용 인재 추천 서비스 제공을 위해 인물정보를 DB화하는 직무 → 인정

- 청년이 데이터를 직접 측정하여 입력하는 직무도 인정 가능하나, 실시간으로 발생하는 정보를 단순 기록하는 업무는 불인정

예시

- ❖ 기계 장비를 데이터를 측정하고, 측정한 데이터를 DB화하는 직무 → 인정
- ❖ 회의장에서 회의 내용을 기록하여 회의록을 작성하는 직무 → 불인정
- ❖ 고객이 말하는 정보를 입력해 신용카드를 발급하는 직무 → 불인정

4 기타형

* 추가 FAQ(8.6 배포) 기안내사항

원칙 : ① 청년이 해당 직무를 통해 IT분야 직무 경험을 쌓을 수 있을 것
② 기업이 해당 직무를 통해 IT 역량을 강화할 수 있을 것
 * ①, ② 조건을 모두 만족해야 함

- 청년이 IT 분야 직무 경험을 쌓을 수 있고, 기업이 IT 역량을 강화하는 데에 도움이 되는 직무여야 함

예시

- ❖ 기업에 IT 기반 시스템을 새롭게 도입하거나 유지·보수하는 직무 → **인정**
- ❖ 기업의 네트워크 설비를 설치하고 관리하는 직무 → **인정**
- ❖ 기업 내부 전산망을 효율적으로 개편하는 직무 → **인정**
- ❖ 기업의 네트워크 보안을 관리 및 강화하는 직무 → **인정**

- 기업이 제출한 채용계획만으로는 인정 여부 결정이 어려운 경우, 기업에 **채용계획 보완을 요청**(인정 기준을 참고하여 작성 요청)

- 단순히 컴퓨터 프로그램·설비를 활용한다는 이유로 IT 직무로 볼 수는 없으며, 청년이 정보의 수집·가공·검색·송신 등 정보 유통과 관련된 직무 경험을 쌓을 수 있는 직무여야 함

예시

- ❖ 컴퓨터 제어 프로그램을 활용한 금속 가공 직무 → **불인정**
- ❖ CAD 프로그램을 활용한 설계 직무 → **불인정**
- ❖ 내부 전산 프로그램을 활용한 문서 기안 등 단순 행정 업무 → **불인정**

- IT 기술을 활용하더라도 기업의 IT 역량 강화와 무관한 직무는 제외

예시

- ❖ 코딩 학원에서 외부 수강생들에게 코딩에 대해 강의하는 직무 → **불인정**
- ❖ 코딩 회사에서 내부 직원들의 코딩 작업을 지도하는 직무 → **인정**

- 청년이 채용된 해당 기업 외 다른 기업의 IT 역량 강화에 도움이 되는 직무인 경우에도 가능

예시

- ❖ 다른 기업의 IT 기술 도입 및 유지·보수를 지원하는 직무 → **인정**
- ❖ 다른 기업의 네트워크 설비를 설치·관리하는 직무 → **인정**

2 실무상 구분 방법

□ 유형별 직무가 혼합되어 있는 경우 : 아래 기준에 따라 구분

- '빅데이터 활용형(2유형)'과 다른 유형(1·3·4유형) 직무가 혼합된 직무의 경우 → 2유형 외 다른 유형으로 구분

예시

- ❖ 기업의 홈페이지를 새로 구축하는 웹 개발 직무(1·2유형 혼합) → 1유형
- ❖ 스마트 공장 시스템 조작 및 보안시스템 관리 직무(2·4유형 혼합) → 4유형

- '빅데이터 활용형(2유형)' 이외의 다른 유형(1·3·4유형) 직무가 혼합된 직무의 경우 → 직무 비중이 높은 유형으로 구분

□ IT 직무와 비IT 직무가 혼합되어 있는 경우 : 참여 불가

- 단, 기업의 모든 직원들이 필수적으로 수행하는 기본 행정 업무는 병행 가능

* (예시) 출장 상신 등 개인 복무 관리, 보안 당직, 개인 직무 관련 문의 대응 등

예시

- ❖ 아날로그 자료를 디지털화하면서 제품 영업도 함께 하는 직무 → **참여 불가**
- ❖ 기업에 IT 시스템을 도입하면서 단순 행정 업무도 병행하는 직무 → **참여 불가**

3 기타 실무 참고사항

□ 동 지침 시달 전 채용계획이 승인되었으나 동 지침에 따라 채용계획 수정이 필요한 경우, 채용계획 수정 기능*을 이용해 수정 조치

* 9월 4주(9.21~9.25) 중 개발 예정

□ 동 지침은 외부 신청 사이트를 통해 참여기업에 공유 예정

붙임 1

4차 산업혁명 대비 20대 전략 분야

* 중소기업 전략 기술 로드맵에 기반한 「중소기업의 4차 산업혁명 분야」 20대 전략 분야

전략분야	전략품목
인공지능 (6)	① 인간-인공지능 협업 시스템 ② 영상 데이터 기반 AI 서비스

전략분야	전략품목
지능형 반도체	① 차세대 서버용 DDR5 메모리모듈 (DIMM)용 PMIC

전략분야	전략품목
	③ 화자 확인 시스템 ④ Robotic Process Automation(RPA) ⑤ 공공서비스 특화 챗봇 시스템 ⑥ 텍스트 기반 시각 데이터 이해 및 검색 서비스
빅데이터 (6)	① 빅데이터 내 데이터 품질 검사 자동화 시스템 ② 자연어 처리기반 텍스트 마이닝 ③ 유통/물류 빅데이터 구축 및 분석 시스템 ④ 빅데이터 분석 및 시각화 플랫폼 ⑤ 데이터 3D 변환 시각화 도구 ⑥ 감성정보 분석 서비스
클라우드 (8)	① Real-time IoT 실현 클라우드 엣지컴퓨팅 ② 클라우드 애플리케이션 통합 보안서비스 ③ 클라우드 현장 협업 플랫폼 ④ 전시 행사 정보 제공 플랫폼 서비스 ⑤ 클라우드 스토리지 어플라이언스 ⑥ 하이퍼 컨버지드 인프라스트럭처 ⑦ 클라우드 컨테이너 ⑧ 클라우드 브로커링
사물 인터넷 (6)	① 사물인터넷 디바이스 보안 시스템 ② 사물인터넷 네트워크 가상화 시스템 ③ IoT 스마트뷰티 ④ IoT 스마트완구 및 교구 ⑤ 요양병원 지원 IoT 시스템 ⑥ IoT 기반 물류 트래킹 시스템
5G (6)	① 5G 통신 모듈 탑재 사물인터넷 기기 ② 5G 프론트홀/백홀 시스템 ③ 5G 네트워크 지원 클라우드 컴퓨팅 및 캐싱 시스템 ④ 융복합 다기능 RF 및 안테나 ⑤ 초고속 이동체용 무선통신 서비스 ⑥ 차세대 초고속 모뎀 및 AP 부품
3D 프린팅 (6)	① 개인맞춤형 3D프린팅 의료기기 ② 3D출력 데이터 기반 응용 SW ③ 의료영상 3D모델링 및 3D프린팅 클라우드 시스템SW ④ 3D프린트용 고분자소재 ⑤ 3D프린트용 금속분말소재 ⑥ Binder Jetting 3D프린터
블록 체인 (9)	① 블록체인 기반 소액 기부/후원 플랫폼 ② 블록체인 기반 공유 경제 서비스 ③ 블록체인 기반 중고거래 융합 플랫폼 ④ 블록체인 기반 온라인 쇼핑몰 ⑤ 블록체인 기반 u-wellness 서비스 ⑥ 블록체인 암호키 관리 시스템 ⑦ 블록체인 기반 인증 서비스 ⑧ 블록체인 기반 소유자 이력 관리 시스템 ⑨ 블록체인 기반 불법 거래 탐지 시스템

전략분야	전략품목
(8)	② MEMS 센서 ③ CMOS 이미지 센서 기반 디스플레이 내장형 지문인식 센서 ④ 개방형 적응 능동소음제어(ANC) 귀마개(earmuffs) system-on-chip 반도체 ⑤ 초저전압 고신뢰성 뉴로모픽 엔진 탑재 마이크로 컨트롤러 ⑥ 차세대 지능형 메모리 제어기 ⑦ 능동형 IoT 디바이스 ⑧ 보안용 반도체
첨단소재 (5)	① 기능성 나노 소재 ② 이중접합 소재 ③ 소프트 기계장치용 소재 ④ 보건·의료용 기능성 소재 ⑤ 전기자동차용 알루미늄 고방열 압축재
스마트 헬스케어 (8)	① 신속정확한 현장검사형(POCT) 면역진단 키트 ② 스마트 헬스 웨어러블 기기 ③ 가정용 의료기기 및 플랫폼 ④ 유전체분석(NGS) 플랫폼 비즈니스 ⑤ 개인 맞춤형 건강관리 기기 및 플랫폼 ⑥ 인공지능 기반 헬스케어 데이터 분석 ⑦ 스마트 안티 폴루션 추천시스템 ⑧ 면역억제제
AR·VR (8)	① AR/VR 무선 시뮬레이터 ② AR/VR 교육 및 의료용 체험 콘텐츠 ③ AR/VR 기반 안전 체험 솔루션 ④ 햅틱 피드백 장비 ⑤ AR/VR 디지털 사이니지 ⑥ AR/VR 유통 플랫폼 ⑦ AR/VR 실시간 전송 및 중계 시스템 ⑧ AR/VR 엔터테인먼트 콘텐츠
드론(8)	① 소형 드론용 고출력 추진체 ② 딥러닝 기반 AI 물체인식 소형 카메라 모듈 패키지 ③ 드론용 고신뢰 네트워크 보안 시스템 ④ 다수 무인항공기 상대위치 및 속도 추정 복합항법 ⑤ 생명체 식별 탐색 드론 ⑥ 화재 진압용 드론 ⑦ 산업용 드론 교육연수 SW ⑧ 다국적용 드론교육 시스템

전략분야	전략품목
스마트 공장 (22)	① MES 활용 제조 애플리케이션 ② 비전 기반 제조품질 검사 시스템 ③ 스마트 제조 CPS ④ 제조데이터 분석 인공지능 엔진 ⑤ 웨어러블 디바이스 활용 작업현황 분석 및 예측 장치

전략분야	전략품목
자율 주행차 (6)	① 드라이빙 시뮬레이터 소프트웨어 ② AR 기반 실제 도로 환경 사고재현 장치 ③ 국산 저가형 2D 라이다 소스 ④ 자율주행 차량용 리던던시 전원/통신 시스템 ⑤ 무인 물류 차량 ⑥ 자율주행차량 사고방지용 차량제어

전략분야	전략품목
	<ul style="list-style-type: none"> ⑥ 제조 데이터 처리용 엣지컴퓨팅 시스템 ⑦ 제조 기반 사이버 보안 ⑧ 스마트공장 데이터 수집 시스템 및 장치 ⑨ 스마트 제조 빅데이터 분석 시스템 ⑩ 중소제조기업용 협동로봇 ⑪ 3D프린팅기반 친환경자동차용 전장부품 ⑫ 등각냉각 채널 적용 3D프린팅 금형 설계 및 제작 시스템 ⑬ 저전력 정보처리기능 단말기 ⑭ IoT 공장 에너지 모니터링 시스템 ⑮ 전류센서 IC ⑯ 유연생산시스템(FMS)용 무인반송차(AGV) ⑰ 스마트 집진기 ⑱ 기계·설비 바이탈 사인 기반 설비 모니터링 및 예측진단용 IoT 센서 ⑲ 환경센서 ⑳ 스마트 포장설비 ㉑ 스마트 물류 적용 RFID·센서 ㉒ CT·센서·조명기술 융합긴급 재난안전 장치
스마트팜 (8)	<ul style="list-style-type: none"> ① 스마트팜 재난 최소화 용수공급장치 ② 스마트팜 영양 염류 저감 이용 시스템 ③ 수출용 스마트팜 플랜트 표준모델 및 자재 ④ 스마트 배지 및 나노비료 ⑤ 이미지모션 트래킹 기반의 자율 대응 시스템 ⑥ 환경·안전·에너지 절감형 스마트축산 통합 시스템 ⑦ AI기반의 스마트팜 플랫폼 ⑧ 작물별 생육정보 빅데이터 구축 및 배양액 최적화 시스템
지능형 로봇 (7)	<ul style="list-style-type: none"> ① 산업용 근력 증강 웨어러블 로봇 ② 가정용 로봇 및 콘텐츠 ③ 융합적 사고 교육용 교구재 로봇 ④ 엔터테인먼트용 시뮬레이터 로봇 ⑤ 물류 로봇 ⑥ 바이오 공정 자동화 지능형로봇 시스템 ⑦ 재활훈련용 근력보조 웨어러블 로봇

전략분야	전략품목
	<p>능동안전 시스템</p>
O2O (6)	<ul style="list-style-type: none"> ① O2O 서비스 중개 플랫폼 ② 클라우드 기반의 O2O 서비스 플랫폼 ③ 지능형 O2O 서비스 데이터 분석 시스템 ④ 한류 뷰티 O2O 서비스 ⑤ 외래관광객용 관광 O2O 서비스 ⑥ 반려동물 케어 O2O 서비스
신재생 에너지 (7)	<ul style="list-style-type: none"> ① 건물 부착형 혹은 일체형 태양광 발전 ② 고효율 수소 저장 시스템 ③ 신재생 연계 용·복합 발전 시스템 ④ 바이오매스의 분산형 소형 가스화 발전 시스템 ⑤ 빅데이터 기반 에너지 관리시스템 ⑥ 축분 폐기물 에너지 자원화 ⑦ 이차전지용 핵심소재 및 제품
스마트 시티 (5)	<ul style="list-style-type: none"> ① 스마트 빌딩 자동화 시스템 ② 도심 내 미세먼지 상세오염도 정보제공 플랫폼 ③ 친환경 빗물정화 및 재이용 장치 ④ 3차원 위험시설물 감시·관리기능 송수신 장치 ⑤ 전방위 찰상 광학계
핀테크 (7)	<ul style="list-style-type: none"> ① 국내외 간편 송금 및 결제 ② 클라우드펀딩 ③ 자산관리 서비스 ④ 레그테크 서비스 ⑤ 인슈어테크 서비스 ⑥ 모바일 핀테크 보안 ⑦ 핀테크 빅데이터 분석 및 활용 서비스

□ 지식서비스산업

코드	한국표준산업분류 항목명(10차)
39	환경 정화 및 복원업
46	도매 및 상품중개업
47911	전자상거래 소매 중개업
581	서적, 잡지 및 기타 인쇄물 출판업
582	소프트웨어 개발 및 공급업
5911	영화, 비디오물 및 방송프로그램 제작업
5912	영화, 비디오물 및 방송프로그램 제작 관련 서비스업
59201	음악 및 기타 오디오물 출판업
612	전기통신업
62	컴퓨터 프로그래밍, 시스템 통합 및 관리업
63	정보서비스업
70	연구개발업
711	법무관련 서비스업
712	회계 및 세무관련 서비스업
713	광고업
714	시장조사 및 여론조사업
71531	경영컨설팅업
72	건축기술, 엔지니어링 및 기타 과학기술 서비스업
732	전문디자인업
73902	번역 및 통역서비스업
73903	사업 및 무형 재산권 중개업
73904	물품감정, 계량 및 견본 추출업
73909	그외 기타 분류안된 전문, 과학 및 기술 서비스업
74100	사업시설 유지관리 서비스업
75320	보안시스템 서비스업
75991	콜센터 및 텔레마케팅 서비스업
75992	전시, 컨벤션 및 행사 대행업
75993	신용조사 및 추심 대행업(신용정보를 수집·제공하는 사업만 해당한다)
75994	포장 및 충전업
85503	온라인 교육 학원(기술 및 직업훈련 교육을 제공하는 경우에만 해당한다)
8566	기술 및 직업훈련학원
861	병원
862	의원
869	기타 보건업(정보통신기술을 활용한 원격의료 및 요양서비스만 해당한다)

□ 문화컨텐츠산업

코드	한국표준산업분류 항목명(10차)
33402	영상게임기 제조업
47841	예술품 및 골동품 소매업
58112	만화 출판업
58113	일반 서적 출판업
58211	유선 온라인 게임 소프트웨어 개발 및 공급업
58212	모바일 게임 소프트웨어 개발 및 공급업
58219	기타 게임 소프트웨어 개발 및 공급업
58221	시스템 소프트웨어 개발 및 공급업
58222	응용 소프트웨어 개발 및 공급업
59111	일반 영화 및 비디오물 제작업
59112	애니메이션 영화 및 비디오물 제작업
59113	광고 영화 및 비디오물 제작업
59114	방송 프로그램 제작업
59120	영화, 비디오물 및 방송 프로그램 제작 관련 서비스업
59130	영화, 비디오물 및 방송 프로그램 배급업
59201	음악 및 기타 오디오물 출판업
59202	녹음시설 운영업
60221	프로그램 공급업
63120	포털 및 기타 인터넷 정보매개 서비스업
63991	데이터베이스 및 온라인 정보 제공업
71310	광고 대행업
71391	옥외 및 전시 광고업
71392	광고매체 판매업
71393	광고물 문안, 도안, 설계 등 작성업
71400	시장 조사 및 여론 조사업
73202	제품 디자인업
73203	시각 디자인업
73209	패션, 섬유류 및 기타 전문 디자인업
75992	전시 컨벤션 및 행사 대행업
85503	온라인 교육 학원
90110	공연시설 운영업
90191	공연 기획업

□ 성장유망업종(전·후방산업)

코드	한국표준산업분류 항목명(10차)	코드	한국표준산업분류 항목명(10차)
1123	종자 및 묘목 생산업	29111	내연기관 제조업
1152	채소, 화훼 및 과실작물 시설 재배업	29119	기타 기관 및 터빈 제조업
1159	기타 시설작물 재배업	29120	유압기기 제조업
1411	작물재배 지원 서비스업	29131	액체 펌프 제조업
3212	내수면 양식 어업	29132	기체 펌프 및 압축기 제조업
5100	석탄 광업	29142	기어 및 동력 전달장치 제조업
5200	원유 및 천연가스 채굴업	29163	컨베이어장치 제조업
10501	액상시유 및 기타 낙농 제품 제조업	29169	기타 물품 취급장비 제조업
10749	기타 식품 첨가물 제조업	29171	산업용 냉장 및 냉동 장비 제조업
10795	인삼식품 제조업	29172	공기 조화장치 제조업
10796	건강 보조용 액화식품 제조업	29173	산업용 송풍기 및 배기장치 제조업
10797	건강 기능식품 제조업	29174	기체 여과기 제조업
10801	배합사료 제조업	29175	액체 여과기 제조업
10802	단미사료 및 기타 사료 제조업	29176	증류기, 열교환기 및 가스발생기 제조업
11202	생수 생산업	29192	용기 세척, 포장 및 충전기 제조업
13103	화학섬유 방적업	29210	농업 및 임업용 기계 제조업
13104	연사 및 가공사 제조업	29221	전자 응용 절삭기계 제조업
13213	화학섬유직물 직조업	29222	디지털 적층 성형기계 제조업
13219	특수직물 및 기타직물 직조업	29223	금속 절삭기계 제조업
13992	부직포 및 펠트 제조업	29224	금속 성형기계 제조업
13993	특수사 및 코드직물 제조업	29229	기타 가공 공작기계 제조업
13994	표면처리 및 적층 직물 제조업	29241	건설 및 채광용 기계장비 제조업
13999	그 외 기타 분류 안된 섬유제품 제조업	29242	광물처리 및 취급장비 제조업
14499	그 외 기타 의복 액세서리 제조업	29261	산업용 섬유세척 염색 장비 및 가공기계 제조업
16102	표면가공소재 및 특정 목적용 제재목 제조업	29269	기타 섬유 의복 및 가족가공 기계 제조업
19101	코크스 및 관련 제품 제조업	29271	반도체 제조용 기계 제조업
19210	원유 정제 처리업	29272	디스플레이 제조용 기계 제조업
19221	윤활유 및 그리스 제조업	29280	산업용 로봇 제조업
19229	기타 석유 정제물 재처리업	29292	고무, 화학섬유 및 플라스틱 성형기 제조업
20111	석유화학계 기초 화학 물질 제조업	29294	주형 및 금형 제조업

코드	한국표준산업분류 항목명(10차)	코드	한국표준산업분류 항목명(10차)
20119	석회·화합물 및 기타 무기 화합물 제조업	29299	그 외 기타 특수목적용 기계 제조업
20121	산업용 가스 제조업	30110	자동차용 엔진 제조업
20129	기타 기초 무기 화학 물질 제조업	30121	승용차 및 기타 여객용 자동차 제조업
20131	무기인료용 금속 산화물 및 관련 제품 제조업	30122	화물자동차 및 특수 목적용 자동차 제조업
20132	염료·조제·무기인료 유도체 및 기타 착색제 제조업	30310	자동차 엔진용 부품 제조업
20201	합성고무 제조업	30320	자동차 차체용 부품 제조업
20202	합성수지 및 기타 플라스틱 물질 제조업	30331	자동차용 부품 동력 전달장치 제조업
20203	혼성 및 재생 플라스틱 소재 물질 제조업	30332	자동차용 부품 전기 장치 제조업
20311	질화합물 질소 안산 및 칼질 화합물 제조업	30391	자동차용 부품 조향장치 및 현기장치 제조업
20312	복합비료 및 기타 화학비료 제조업	30392	자동차용 부품 제동 장치 제조업
20313	유기질 비료 및 상토 제조업	30399	그 외 자동차용 부품 제조업
20321	화학 살균·살충제 및 농업용 약제 제조업	30400	자동차 재제조 부품 제조업
20322	생물 살균·살충제 및 식물보호제 제조업	31111	강선 건조업
20411	일반용 도료 및 관련제품 제조업	31113	기타 선박 건조업
20412	요업용 도포제 및 관련 제품 제조업	31114	선박 구성 부분품 제조업
20413	인쇄잉크 및 회화용 물감 제조업	31201	기관차 및 기타 철도 차량 제조업
20421	계면활성제 제조업	31202	철도 차량 부품 및 관련 장치물 제조업
20422	치약, 비누 및 기타 세제 제조업	31311	유인 항공기 항공 유조선 및 보조장치 제조업
20423	화장품 제조업	31312	무인 항공기 및 무인 비행장치 제조업
20493	접착제 및 젤라틴 제조업	31321	항공기용 엔진 제조업
20494	화약 및 불꽃 제품 제조업	31322	항공기용 부품 제조업
20495	바이오 연료 및 혼합물 제조업	31991	자전거 및 환자용 차량 제조업
20499	그 외 기타 분류 안된 화학제품 제조업	33303	낚시 및 수렵용구 제조업
20501	합성섬유 제조업	33309	기타 운동 및 경기 용구 제조업
21101	의약품 화합물 및 향생물질 제조업	33401	인형 및 장난감 제조업
21102	생물학적 제제 제조업	33402	영상게임기 제조업
21210	완제 의약품 제조업	33920	사무 및 회화용품 제조업
21220	한약약품 제조업	35111	원자력 발전업
21230	동물용 의약품 제조업	35113	화력 발전업
21300	의료용품 및 기타 의약 관련제품 제조업	35114	태양력 발전업
22212	플라스틱 필름 제조업	35119	기타 발전업
22213	플라스틱 시트 및 판 제조업	35120	송전 및 배전업

코드	한국표준산업분류 항목명(10차)	코드	한국표준산업분류 항목명(10차)
22222	설치용 및 위생용 플라스틱제품 제조업	35130	전기 판매업
22231	플라스틱 포대 봉투 및 유사제품 제조업	35200	연료용 가스 제조 및 배관 공급업
22232	포장용 플라스틱 성형 용기 제조업	35300	증기, 냉온수 및 공기 조절 공급업
22241	운송장비 조립용 플라스틱제품 제조업	36010	생활용수 공급업
22249	기타 기계장비 조립용 플라스틱제품 제조업	36020	산업용수 공급업
22251	폴리스티렌 발포 성형 제품 제조업	37011	하수 처리업
22259	기타 플라스틱 발포 성형제품 제조업	37012	폐수 처리업
22291	플라스틱 접착처리 제품 제조업	37021	사람 분뇨 처리업
22292	플라스틱 접착도료 및 기타 표면처리 제품 제조업	37022	축산분뇨 처리업
22299	그 외 기타 플라스틱 제품 제조업	38210	지정 외 폐기물 처리업
23112	안전유리 제조업	38220	지정 폐기물 처리업
23119	기타 판유리 가공품 제조업	38240	방사성 폐기물 수집, 운반 및 처리업
23121	1차 유리제품 유선유 및 광학용 유리 제조업	38311	금속류 해체 및 선별업
23122	디스플레이 장치용 유리 제조업	38312	금속류 원료 재생업
23129	기타 산업용 유리제품 제조업	38321	비금속류 해체 및 선별업
23192	포장용 유리용기 제조업	38322	비금속류 원료 재생업
23211	정형 내화 요업제품 제조업	39001	토양 및 지하수 정화업
23212	부정형 내화 요업제품 제조업	39009	기타 환경 정화 및 복원업
23222	위생용 및 산업용 도자기 제조업 * 9차표준산업 분류기준 23213(산업용 도자기 제조업) * 산업용 도자기 제조업에 한함	41210	지반 조성 건설업
23222	위생용 및 산업용 도자기 제조업	41222	교량, 터널 및 철도 건설업
23239	기타 건축용 비내화 요업제품 제조업	41223	항만, 수로, 댐 및 유사 구조물 건설업
23324	콘크리트 타일 기와 벽돌 및 블록 제조업	41224	환경설비 건설업
23325	콘크리트관 및 기타 구조용 콘크리트제품 제조업	41225	산업 생산시설 종합 건설업
23329	그외기타 콘크리트 제품 및 유사 제품 제조업	41229	기타 토목 시설물 건설업
23991	아스팔트 콘크리트 및 혼합제품 제조업	42136	수중 공사업
23992	연마재 제조업	42201	배관 및 냉·난방 공사업
23993	비금속광물 분쇄물 생산업	42202	건물용 기계장비 설치 공사업
23994	암면 및 유사 제품 제조업	42311	일반 전기공사업
23995	탄소섬유 제조업	42312	내부 전기배선 공사업
23999	그외기타 분류 안된 비금속 광물제품 제조업	42500	시설물 유지관리 공사업
24112	제강업	47911	전자상거래 소매 중개업

코드	한국표준산업분류 항목명(10차)	코드	한국표준산업분류 항목명(10차)
24123	철강선 제조업	47912	전자상거래 소매업
24132	강관 제조업	49212	시내버스 운송업
24133	강관 가공품 및 관 연결구류 제조업	49220	시외버스 운송업
24191	도금 착색 및 기타 표면처리 강재 제조업	49401	택배업
24212	알루미늄 제련, 정련 및 합금 제조업	52101	일반 창고업
24219	기타 비철금속 제련 정련 및 합금 제조업	52102	냉장 및 냉동 창고업
24222	알루미늄 압연 압출 및 연산제품 제조업	52103	농산물 창고업
24229	기타 비철금속 압연 압출 및 연산 제품 제조업	52104	위험물품 보관업
24290	기타 1차 비철금속 제조업	52109	기타 보관 및 창고업
24321	알루미늄 주물 주조업	58111	교과서 및 학습서적 출판업
24329	기타 비철금속 주조업	58112	만화 출판업
25121	산업용 난방보일러 및 방열기 제조업	58113	일반 서적 출판업
25122	금속탱크 및 저장용기 제조업	58211	유선 온라인 게임 소프트웨어 개발 및 공급업
25123	압축 및 액화 가스용기 제조업	58212	모바일 게임 소프트웨어 개발 및 공급업
25130	핵반응기 및 증기보일러 제조업	58219	기타 게임 소프트웨어 개발 및 공급업
25200	무기 및 총포탄 제조업	58221	시스템 소프트웨어 개발 및 공급업
25911	분말 야금제품 제조업	58222	응용 소프트웨어 개발 및 공급업
25912	금속 단조제품 제조업	59111	일반 영화 및 비디오물 제작업
25913	자동차용 금속 압형 제품 제조업	59112	애니메이션 영화 및 비디오물 제작업
25914	그 외 금속 압형제품 제조업	59113	광고 영화 및 비디오물 제작업
25922	도금업	59114	방송 프로그램 제작업
25923	도장 및 기타 피막 처리업	59120	영화 비디오물 및 방송 프로그램 제작 관련 서비스업
25932	일반 철물 제조업	59130	영화 비디오물 및 방송 프로그램 배급업
25934	톱 및 호환성 공구 제조업	59201	음악 및 기타 오디오물 출판업
25991	금속캔 및 기타 포장 용기 제조업	59202	녹음시설 운영업
25995	피복 및 충전 용접봉 제조업	60100	라디오 방송업
25999	그 외 기타 분류 안된 금속 가공제품 제조업	60221	프로그램 공급업
26111	메모리용 전자집적회로 제조업	60222	유선방송업
26112	비메모리용 및 기타 전자집적회로 제조업	60229	위성 및 기타 방송업
26121	발광 다이오드 제조업	61210	유선통신업
26129	기타 반도체소자 제조업	61220	무선 및 위성통신업
26211	액정 표시장치 제조업	61299	그 외 기타 전기 통신업

코드	한국표준산업분류 항목명(10차)	코드	한국표준산업분류 항목명(10차)
26212	유기발광 표시장치 제조업	62010	컴퓨터 프로그래밍 서비스업
26219	기타 표시장치 제조업	62021	컴퓨터시스템 통합 자문 및 구축 서비스업
26221	인쇄회로기판용 적층판 제조업	62022	컴퓨터 시설 관리업
26222	경성 인쇄회로기판 제조업	62090	기타 정보 기술 및 컴퓨터운영 관련 서비스업
26223	연성 및 기타 인쇄회로 기판 제조업	63111	자료 처리업
26224	전자부품 실장기판 제조업	63112	호스팅 및 관련 서비스업
26291	전자축전기 제조업	63120	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업
26292	전자저항기 제조업	63910	뉴스 제공업
26293	전자카드 제조업	63991	데이터베이스 및 온라인 정보제공업
26294	전자표일 변성기 및 기타 전자유도자 제조업	63999	그 외 기타 정보 서비스업
26295	전자감지장치 제조업	64121	국내은행
26299	그 외 기타 전자부품 제조업	64913	신용카드 및 할부금융업
26310	컴퓨터 제조업	70111	물리, 화학 및 생물학 연구개발업
26321	기억장치 제조업	70112	농림수산학 및 수의학 연구개발업
26322	컴퓨터 모니터 제조업	70113	의학 및 약학 연구개발업
26323	컴퓨터 프린터 제조업	70119	기타 자연과학 연구개발업
26329	기타 주변기기 제조업	70121	전기·전자공학 연구 개발업
26410	유선 통신장비 제조업	70129	기타 공학 연구개발업
26421	방송장비 제조업	70130	자연과학 및 공학 융합 연구개발업
26422	이동전화기 제조업	71310	광고 대행업
26429	기타 무선 통신장비 제조업	71391	옥외 및 전시 광고업
26511	텔레비전 제조업	71392	광고매체 판매업
26519	비디오 및 기타 영상 기기 제조업	71393	광고물 문안, 도안, 설계 등 작성업
26521	라디오, 녹음 및 재생 기기 제조업	71400	시장조사 및 여론조사업
26529	기타 음향기기 제조업	71531	경영컨설팅업
27111	방사선 장치 제조업	72121	건물 및 토목엔지니어링 서비스업
27112	전기식 진단 및 요법 기기 제조업	72122	환경관련 엔지니어링 서비스업
27191	치과용 기기 제조업	72129	기타 엔지니어링 서비스업
27192	정형외과용 및 신체 보정용 기기 제조업	72911	물질성분 검사 및 분석업
27193	안경 및 안경렌즈 제조업	72919	기타 기술 시험, 검사 및 분석업
27199	그 외 기타 의료용 기기 제조업	72924	지도제작업
27211	레이저, 레이저용 무선기기 및 축광기 제조업	73202	제품 디자인업

코드	한국표준산업분류 항목명(10차)	코드	한국표준산업분류 항목명(10차)
27212	전자기 측정, 시험 및 분석기구 제조업	73203	시각 디자인업
27213	물질 검사, 측정 및 분석기구 제조업	73209	패션 섬유류 및 기타 전문 디자인업
27214	속도계 및 적산계기 제조업	73902	번역 및 통역서비스업
27215	기기용 자동측정 및 제어장치 제조업	74100	사업시설 유지·관리 서비스업
27216	산업 처리공정 제어 장비 제조업	75121	임시 및 일용 인력 공급업
27219	기타 측정 시험 행해 제어 및 정밀기기 제조업	75310	경비 및 경호 서비스업
27301	광학렌즈 및 광학요소 제조업	75320	보안시스템 서비스업
27302	사진기, 영사기 및 관련장비 제조업	75992	전시, 컨벤션 및 행사 대행업
27309	기타 광학기기 제조업	75994	포장 및 충전업
28111	전동기 및 발전기 제조업	84213	환경 행정
28112	변압기 제조업	84405	소방
28114	에너지 저장장치 제조업	84409	기타 사법 및 공공 질서 행정
28119	기타 전기 변환장치 제조업	85503	온라인 교육학원
28121	전기회로 개폐, 보호 장치 제조업	86101	종합 병원
28122	전기회로 접속장치 제조업	86102	일반 병원
28123	배전반 및 전기 자동제어반 제조업	86103	치과 병원
28202	축전지 제조업	86104	한방 병원
28301	광섬유 케이블 제조업	86105	요양 병원
28302	기타 절연선 및 케이블 제조업	86201	일반 의원
28410	전구 및 램프 제조업	86202	치과 의원
28421	운송장비용 조명장치 제조업	86203	한의원
28422	일반용 전기 조명장치 제조업	86204	방사선 진단 및 병리 검사 의원
28423	전시 및 광고용 조명 장치 제조업	86300	공중 보건 의료업
28429	기타 조명장치 제조업	86901	앰불런스 서비스업
28511	주방용 전기기기 제조업	86909	그 외 기타 보건업
28512	가정용 전기 난방기기 제조업	87111	노인 요양 복지시설 운영업
28519	기타 가정용 전기기기 제조업	90110	공연시설 운영업
28901	전기경보 및 신호장치 제조업	90191	공연 기획업
28902	전기용 탄소제품 및 절연제품 제조업	90192	공연 및 제작관련 대리업
28903	교통 신호장치 제조업	90199	그 외 기타 창작 및 예술관련 서비스업
28909	그 외 기타 전기장비 제조업		

『청년 신규 일자리 사업』 서식 목록

【서식 1】 청년 디지털 일자리 사업 참여 신청서

【서식 2】 청년 디지털 일자리 사업 사업주 확인서

【서식 3】 청년 일경험 지원 사업 참여 신청서

【서식 4】 청년 일경험 지원 사업 사업주 확인서

『청년 디지털 일자리 사업』 참여 신청서

※ []에는 해당되는 곳에 √ 표를 합니다.

접수번호 ○○기관 - 20 - 0000	접수일자
---------------------------------	------

1. 사업장 현황

사업장명		대표자명	
사업자등록번호		법인등록번호	
기업구분	<input type="checkbox"/> 중소기업 <input type="checkbox"/> 중견기업	고용보험 사업장관리번호	
소재지			
업종		피보험자수	

2. 담당자 정보

담당부서	담당자명
전화번호 (팩스번호)	이메일

3. 채용 계획

채용유형	<input type="checkbox"/> I 유형(콘텐츠 기획형) <input type="checkbox"/> II 유형(빅데이터 활용형) <input type="checkbox"/> III 유형(기록물 정보화형) <input type="checkbox"/> IV 유형(기타)	채용예정인원	I 유형 () 명 II 유형 () 명 III 유형 () 명 IV 유형 () 명
수행업무	I 유형 () II 유형 () III 유형 () IV 유형 ()		
자격증 * 필요시 기재		근무장소	
근무시간 * 주15시간 이상만 가능	주 시간	월 급 여	원

3. 운영 계획

직무수행계획	※ 청년 채용 이후 수행할 IT직무 내용을 최대한 상세히 계획
성과창출계획	※ 채용 청년을 활용해 기업에서 달성하고자 하는 성과, 예상 결과물 등을 구체적으로 기재

『청년 디지털 일자리 사업』 지침에 따라 위와 같이 사업 참여를 신청합니다.

년 월 일

신청인
(대표자)

(서명 또는 인)

○○운영기관장 귀하

첨부서류	1. 5인 미만 예외 기업 입증서류(해당시) 2. 중견기업확인서(해당시)
------	---

사업주 확인서

※ []에는 해당되는 곳에 √표를 합니다.

『청년 디지털 일자리 사업』 참여 자격 제한 사유 해당 여부

지원제외 기업(사업 참여 신청일 기준)	
① 사업 참여 신청 직전 월말 기준 고용보험 피보험자수 5인 미만 기업 (단, 벤처기업, 성장유망업종 등 예외 대상으로서 1인 이상인 경우 아니오'에 체크)	[] 예 [] 아니오
② 소비·향락업, 부동산업, 근로자공급업 및 근로자파견업	[] 예 [] 아니오
③ 국가기관, 지방자치단체, 공공기관, 지방공사지방공단, 학교	[] 예 [] 아니오
④ 「근로기준법」 제43조의2에 따라 임금 등을 체불하여 명단이 공개중인 사업주	[] 예 [] 아니오
⑤ 「산업안전보건법」 제10조에 따라 중대재해 발생 등으로 명단이 공표된 사업장	[] 예 [] 아니오
⑥ 「고용보험법 시행령」 제56조제2항(부정행위에 따른 지원금 등의 지급 제한)에 따라 지원금 지급제한 기간 내에 있는 사업주	[] 예 [] 아니오
⑦ 고용보험료 체납기업 * 「채무자 회생 및 파산에 관한 법률」에 따라 회생개시 결정 이후 체납이 없는 경우와 고용위기지역에 위치한 사업장 및 특별고용지원업종 지정에 따라 납부기한 연장이 확인된 기업은 예외	[] 예 [] 아니오
⑧ 사업 참여 신청일 1개월 이전부터 청년 채용일까지 고용조정으로 인위적 감원이 있는 사업장	[] 예 [] 아니오

지원제외 청년(채용일 기준)	
⇨ 채용 시 아래에 해당하는 청년은 지원대상이 아님을 확인합니다.	
① 채용일 현재 청년(만 15세~34세 이하)이 아닌 자 (단, 군필자의 경우 의무복무기간만큼 연장하여 최대 39세까지 가능)	[] 확인
② 채용일 현재 취업중인 자 - 고용보험 가입중인 자, 계약직·프리랜서 등의 형태로 기존에 재직하고 있는 자, 사업자등록증 소지자	[] 확인
③ 3개월 이상 근로계약, 4대 사회보험 가입, 주 소정근로시간 15시간 이상 등의 근로조건이 충족되지 않은 자	[] 확인
④ 채용 후 9개월차(첫달 포함) 말일까지 지원금을 신청하지 않은 자	[] 확인
⑤ 동일한 사업장에서 “청년 일경험 지원 사업”에 참여중이거나 참여했던 자	[] 확인
⑥ 다른 사업장에서 “청년 일경험 지원 사업” 또는 동 사업에 참여중인 자	[] 확인
⑥ 사업주(법인의 경우 대표이사)의 배우자, 4촌 이내의 혈족·인척인 자	[] 확인
⑦ 대한민국 국적을 보유하지 않은 외국인 (단, 거주(F-2), 영주(F-5), 결혼이민자(F-6)는 가입 가능)	[] 확인
⑧ 동일 사업주 또는 관련 사업주가 6개월 이내에 (재)고용한 자	[] 확인
⑨ 중앙부처 또는 지방자치단체로부터 인건비를 지원받는 자 (단, 위 인건비를 제외한 나머지 금액은 지원 가능)	[] 확인
⑩ 고등학교 또는 대학교 재학중인 자(단, 졸업예정자는 가능)	[] 확인

본인은 위의 내용과 사업 지침의 지원제외 사업주 및 근로자 조항을 충분히 이해하였으며, 거짓 기타 부정한 방법으로 지원금을 지급받거나 지급받고자 한 자의 경우에는 지원금 반환명령·추가징수·지급제한 등의 불이익 조치를 감수할 것을 확인합니다.

[] 예 [] 아니오

년 월 일

확인자
(대표자)

(서명 또는 인)

○○운영기관장 귀하

『청년 일경험 지원 사업』 참여 신청서

※ []에는 해당되는 곳에 √ 표를 합니다.

접수번호 ○○기관 - 20 - 0000	접수일자
---------------------------------	------

1. 사업장 현황

사업장명		대표자명	
사업자등록번호		법인등록번호	
기업구분	<input type="checkbox"/> 중소기업 <input type="checkbox"/> 중견기업	고용보험 사업장관리번호	
소재지			
업종		피보험자수	

2. 담당자 정보

담당부서	담당자명
전화번호 (팩스번호)	이메일

3. 채용 계획

채용예정인원			명
근무시간 * 주15시간 이상만 가능	주 시간	월 급 여	원
근무장소		자 격 증 * 필요시 기재	
수행업무			

3. 운영 계획

직무수행계획	※ 청년 채용 이후 수행할 업무 내용을 작성
교육훈련계획	※ 교육담당자 000, 교육내용 등 기재

『청년 일경험 지원 사업』 지침에 따라 위와 같이 사업 참여를 신청합니다.

년 월 일

신청인
(대표자)

(서명 또는 인)

○○운영기관장 귀하

첨부서류	1. 5인 미만 예외 기업 입증서류(해당시) 2. 중견기업확인서(해당시)
------	---

사업주 확인서

※ []에는 해당되는 곳에 √ 표를 합니다.

『청년 일경험 지원 사업』 참여 자격 제한 사유 해당 여부

지원제외 기업(사업 참여 신청일 기준)	
① 사업 참여 신청 직전 월말 기준 고용보험 피보험자수 5인 미만 기업 (단, 벤처기업, 성장유망업종 등 예외 대상으로서 1인 이상인 경우 ‘아니오’에 체크)	[] 예 [] 아니오
② 소비·향락업, 부동산업, 근로자공급업 및 근로자파견업	[] 예 [] 아니오
③ 국가기관, 지방자치단체, 공공기관, 지방공사지방공단, 학교	[] 예 [] 아니오
④ 「근로기준법」 제43조의2에 따라 임금 등을 체불하여 명단이 공개중인 사업주	[] 예 [] 아니오
⑤ 「산업안전보건법」 제10조에 따라 중대재해 발생 등으로 명단이 공표된 사업장	[] 예 [] 아니오
⑥ 「고용보험법 시행령」 제56조제2항(부정행위에 따른 지원금 등의 지급 제한)에 따라 지원금 지급제한 기간 내에 있는 사업주	[] 예 [] 아니오
⑦ 고용보험료 체납기업 * 「채무자 회생 및 파산에 관한 법률」에 따라 회생개시 결정 이후 체납이 없는 경우와 고용위기지역에 위치한 사업장 및 특별고용지원업종 지정에 따라 납부기한 연장이 확인된 기업은 예외	[] 예 [] 아니오
⑧ 사업 참여 신청일 1개월 이전부터 청년 채용일까지 고용조정으로 인위적 감원이 있는 사업장	[] 예 [] 아니오

지원제외 청년(채용일 기준)	
⇨ 채용 시 아래에 해당하는 청년은 지원대상이 아님을 확인합니다.	
① 채용일 현재 청년(만 15세~34세 이하)이 아닌 자 (단, 군필자의 경우 의무복무기간만큼 연장하여 최대 39세까지 가능)	[] 확인
② 채용일 현재 취업중인 자 - 고용보험 가입중인 자, 계약직·프리랜서 등의 형태로 기존에 재직하고 있는 자, 사업자등록증 소지자	[] 확인
③ 2개월 이상 근로계약, 4대 사회보험 가입, 주 소정근로시간 15시간 이상 등의 근로조건이 충족되지 않은 자	[] 확인
④ 채용 후 9개월차(첫달 포함) 말일까지 지원금을 신청하지 않은 자	[] 확인
⑤ 동일한 사업장에서 “청년 디지털 일자리 사업”에 참여했던 자	[] 확인
⑥ 다른 사업장에서 “청년 디지털 일자리 사업” 또는 “청년 일경험 지원 사업”에 참여중인 자	[] 확인
⑥ 사업주(법인의 경우 대표이사)의 배우자, 4촌 이내의 혈족·인척인 자	[] 확인
⑦ 대한민국 국적을 보유하지 않은 외국인 (단, 거주(F-2), 영주(F-5), 결혼이민자(F-6)는 가입 가능)	[] 확인
⑧ 동일 사업주 또는 관련 사업주가 6개월 이내에 (재)고용한 자	[] 확인
⑨ 중앙부처 또는 지방자치단체로부터 인건비를 지원받는 자 (단, 위 인건비를 제외한 나머지 금액은 지원 가능)	[] 확인
⑩ 고등학교 재학중인 자(단, 졸업예정자는 가능)	[] 확인

본인은 위의 내용과 사업 지침의 지원제외 사업주 및 근로자 조항을 충분히 이해하였으며, 거짓 기타 부정한 방법으로 지원금을 지급받거나 지급받고자 한 자의 경우에는 지원금 반환 명령·추가징수·지급제한 등의 불이익 조치를 감수할 것을 확인합니다.

[] 예 [] 아니오

년 월 일

확인자
(대표자)

(서명 또는 인)

○○운영기관장 귀하